HANS ULRICH OBRIST



BRIAN ENO

Brian Eno nasceu em 1948, em Woodbridge, Inglaterra, e atualmente vive e trabalha em Londres. Enquanto estudava na Ipswich School of Art, Eno recebeu influência dos compositores de vanguarda Cornelius Cardew, John Cage e Steve Reich. Embora não soubesse tocar nenhum instrumento, gostava de se ocupar com gravadores multicanais, e em 1968 redigiu o manual teórico *Music For Non Musicians* [Música para não músicos]. Em 1971, ganhou notoriedade como membro do cultuado grupo de *glam rock* Roxy Music, tocando sintetizadores e cuidando do tratamento eletrônico do som. Logo depois, voltou-se para seus primeiros projetos individuais, escrevendo canções pop com letras estranhas e vocais peculiares, e em 1975 lançou seu terceiro álbum solo, *Another Green World*, que consistia em nove composições eletrônicas instrumentais, longas, repetitivas e etéreas. Enquanto desenvolvia suas experimentações, cunhou o termo "música ambiente" e alcançou sucesso de público e crítica como compositor e produtor musical de artistas como David Bowie, Devo, Talking Heads e U2, nos anos 1970 e 1980. Em 1979, Brian Eno começou a produzir uma série de instalações de vídeo em formato vertical, acompanhadas por suas trilhas sonoras, que culminou com a criação do programa de computador 77 *million paintings* [77 milhões de

pinturas] (2006), um projeto que gera pinturas a partir de combinações aleatórias de frames de vídeos preparados por Eno. Este programa gera, ao mesmo tempo, sua própria trilha sonora. Em 2008, Brian Eno lançou junto com David Byrne o álbum *Everything That Happens Will Happen Today*; fez o design sonoro do videogame *Spore* e escreveu ainda um capítulo para o livro *Sound Unbound: Sampling Digital Music and Culture* [Som sem limites: sampleando a música e a cultura digitais], organizado pelo DJ Spooky.

Esta entrevista foi realizada em Londres, em 2000.

HANS ULRICH OBRIST:

Em seu livro A Year with Swollen Appendices *[Um ano com apêndices inflamados] (1996), há uma lista maravilhosa, intitulada simplesmente "Eu sou", com 30 substantivos, 30 papéis que você deve exercer:*
Sou um mamífero
um pai
um europeu
um heterossexual
um artista
um filho
um inventor
um anglo-saxão
um tio
uma celebridade
um masturbador
um cozinheiro
um jardineiro
um improvisador
um marido
um músico
um diretor de empresa
um empregador
um professor

um amante de vinhos
um ciclista
um não motorista
um pragmático
um produtor
um escritor
um usuário de computador
um caucasiano
um entrevistado
um resmungão
um "aclarador de nuvens"[1]
Qual era a ideia por trás desta lista?

BRIAN ENO:

Bem, eu me sentei e refleti: "Preciso pensar em tudo que eu sou." Você alguma vez já fez uma lista dessas? É incrivelmente interessante, porque existem algumas coisas aqui em que eu realmente ainda não havia pensado. Imagino que o que acontece quando uma pessoa tem um emprego é que ela o coloca no topo da lista, e então todo o resto vem abaixo. Não era o que eu estava fazendo.

HUO:

Esse exercício de autodescrição data de 1995. Mas voltemos ao princípio: quem era Brian Eno no princípio? Não ainda um músico, um produtor, um escritor, um diretor de empresa, uma celebridade...

BE:

Bem, comecei a vida como estudante de belas-artes.

---

[1] Tradução aproximada para "drifting clarifier". Em entrevista concedida à CompuServe em 4 de julho de 1996, em Londres, Eno explica o que a expressão vem a designar: "alguém que em geral ajuda em situações que requerem reflexão, mas que não se detém particularmente em nenhuma." (N.T.)

HUO:
Onde?

BE:
Em uma faculdade muito, muito interessante, muito experimental, chamada Ipswich School of Art, dirigida por Roy Ascott. Penso nele como um grande educador, com um jeito para criar lugares muito interessantes onde muita coisa acontecia. Ele era muito doutrinário. Ser doutrinário não é ruim quando se trata de educação. De modo geral, eu diria que liberais não dão educadores tão bons. Acho que o bom educador é aquele que tem uma posição firme, em relação à qual você pode definir a sua própria. Por terem uma posição tão clara, você pode ver bem os pontos com os quais concorda e discorda. Eu ia à faculdade, o que era bem interessante, e já experimentava um pouco com música. Na verdade, foi lá que tive acesso pela primeira vez a um gravador.

HUO:
Então foi lá que produziu sua primeira peça musical?

BE:
Minha primeira peça não era tão diferente de algumas que estou fazendo hoje. Na faculdade de arte tinha um abajur muito grande, um grande abajur de metal, e basicamente eu o usava como sino. Compus uma peça com aqueles tons de sino bem longos, e depois usei as diferentes velocidades do gravador para produzir camadas de sons muito graves. Em seguida pus para tocar em uma sala, e isto era uma parte importante do processo, que ocupasse uma sala. Espalhei alto-falantes por todo o cômodo e o som invadiu a sala: esta foi, para dizer a verdade, minha primeira instalação de áudio. Depois que deixei a faculdade, entrei para uma banda bastante

visual e muito consciente dessa característica. Isto era um tanto original naquela época, porque houve um período entre o final dos anos 1960 e o início da década de 1970 em que a ideia de ser músico era, de certa maneira, dar as costas ao público e mergulhar na música, e nós simplesmente odiávamos esse tipo...

HUO:
...de abordagem artística existencial?

BE:
É, exatamente, esse tipo excessivamente romântico de abordagem, totalmente imerso na música, sem se dar conta da existência do público. Lá pelo início dos anos 1970, estávamos todos enjoados disso. Queríamos fazer coisas que fossem teatrais e tivessem um caráter de grande espetáculo. Uma outra coisa era que o rock já estava velho o bastante – lembre-se, tinha então apenas 15 anos – para começar a olhar para a sua própria história. Parte do trabalho de um músico nesse tipo de banda em que estávamos era não apenas tocar música, mas assumir uma posição em relação à história daquela música. Deliberadamente, importamos coisas de formas musicais do passado e misturamos tudo.

HUO:
Uma espécie de protossampling?

BE:
Sim, isso mesmo. Tínhamos muito claro o que estávamos fazendo. Era bem o início da ideia de que o rock poderia se ter como seu próprio tema, como seu próprio conteúdo. Imagino que realmente tenha sido o início do sampling. Mais tarde, no final dos anos 1970, gravei um disco com David Byrne chamado *My Life in the Bush of Ghosts* (1981)...

HUO:

...no qual utilizou amplamente samplings e sons pré-fabricados.

BE:

Sim, e há duas razões para eu ter trabalhado no disco dessa maneira. Uma delas é que eu estava de saco cheio de escrever músicas. Estava de saco cheio da ideia de que os vocais em uma canção precisam estar sempre no centro, de que a música deve sempre ser vista como uma estrutura de apoio para a mensagem de alguém. Eu não gostava mais disso. Na verdade, nunca gostei muito. Então comecei a pensar em utilizar vocais, em fazer canções, porém deixando claro que as vozes estariam no mesmo nível de significação de qualquer outro instrumento. Não haveria mais focos particulares que carregariam a mensagem da canção.

HUO:

Mas isso de alguma maneira já estava presente em seus primeiros álbuns solo da década de 1970. Você seguiu um processo quase linear desde esses primeiros discos até o momento em que inventou a "música ambiente".

BE:

Acho que o que aconteceu quando comecei a gravar discos no início dos anos 1970 é que fui me interessando cada vez mais por aquilo que chamo de segundo plano da música, e cada vez menos pelo primeiro. O modo tradicional de estruturar canções é ter uma base rítmica, um monte de instrumentos no meio, e a voz sobre todo o resto. A maior parte das músicas de que eu gostava não era assim. A coisa toda estava sendo nivelada, como por exemplo no soul; os instrumentos rítmicos estavam tão altos que a voz muitas vezes se tornava... apenas parte do ritmo. Comecei a pensar que eu gostava mesmo era de um certo tipo de campo indiferenciado, e então comecei a compor músicas desse gênero. Foi o que chamei mais tarde de "música ambiente".

HUO:

Sua obra sempre estabeleceu pontes entre arte, tecnologia e ciências. Como essa abordagem tomou forma? Foi com Roy Ascott na Ipswich?

BE:

Acho que sim, que começou aí, porque na Inglaterra, nos anos 1960, havia uma fantástica interseção entre música contemporânea, de vanguarda, música pop e o que os artistas plásticos estavam pensando. Havia uma sensação de que arte não era questão de técnica, e sim de conceitos. Se você tivesse um monte de conceitos, poderia facilmente migrar de área e utilizar as mesmas ideias. Você provavelmente ouviu falar da Scratch Orchestra, o grupo de Cornelius Cardew. Foi um exemplo por excelência dessa maneira de pensar; que de fato, ao menos em teoria, não fazia diferença entre produção literária, arte comportamentalista, performance, música ou pintura; as coisas podiam aparecer sob todas as formas. Você pode hoje pintar um quadro e amanhã compor uma música. As ideias que me interessavam de maneira peculiar e que pareciam vir antes de tudo aquilo eram: a partir de que tipos de processo as coisas surgem, e como os descrevemos? Eu já me interessava bastante por cibernética, em grande parte por causa de Roy Ascott – ele sabia muito do assunto.

HUO:

Sim, e é interessante que a tese de Roy Ascott, Behaviourist Art and the Cybernetic Vision *[Arte comportamentalista e a visão cibernética] (1966), comece com a premissa de que a arte interativa deve se libertar do ideal do "objeto perfeito". Que experiências musicais em particular você considerava influentes naquela época?*

BE:

Havia uma peça em especial que me intrigava completamente, e passei um longo, longo tempo pensando nela e escrevendo sobre

ela e tentando entender como funcionava, porque eu sentia que aquele era o começo de uma nova maneira de entender a arte – na verdade, a arte e a cultura em geral. Essa composição é de Cornelius Cardew e se chama "The Great Learning" (1969-71). Na verdade, há um ensaio sobre ela em *A Year with Swollen Appendices*: um texto que eu escrevi em 1975, o estilo não é muito bom, mas ainda me mantenho fiel ao seu conteúdo. O que acho que percebi ali foi que aquele modo de compor era de fato bastante diferente do modo como se compõe música clássica, ou como os discos de música pop eram feitos. Aquele modo de compor sugeria um conjunto de regras e condições que na verdade constitui a própria composição, de maneira que a execução individual é apenas um possível resultado dessas regras e condições.

HUO:
Trata-se então de um sistema complexo e dinâmico que cresce?

BE:
Exatamente. Em vez de construir uma casa – era assim que a composição sinfônica clássica se via: construindo uma catedral –, em vez de fazer isso, seria como projetar uma semente. Você planta a semente e ela cresce e se transforma em alguma coisa.

HUO:
Essa noção de temporalidade me faz pensar também em Gordon Pask e no arquiteto Cedric Price.

BE:
Sabe, os dois vieram conversar com a gente na Ipswich; aquelas ideias de fato criaram raízes em mim; a ideia de que um artista não finalizou uma obra, apenas a começou. Você concebe o início de alguma coisa, e o processo de lançar a obra é o processo de plantá-la na cultura e ver o que acontece com ela.

HUO:
Alguma outra grande influência?

BE:
Houve uma antes de "The Great Learning": as fitas de Steve Reich, que eu achava sensacionais por serem tão econômicas. Eu adorava o fato de que podíamos extrair tanta música de um objeto tão pequeno. A peça intitulada "It's Gonna Rain" (1965) foi feita a partir de um *loop* que tem menos de dois segundos. Eu também gostava da maneira como aquelas coisas funcionavam, o fato de serem formas muito simples, e desde então venho fazendo muito isso, desencadear dois processos e deixá-los se sobrepor, interagir um com o outro de modos diferentes, sem tentar controlar como isso acontece. Outra coisa que aconteceu comigo no final da década de 1970 foi que vi *O jogo da vida* (1970), de John Conway. Ele era um matemático inglês interessado em teoria da instrução, e inventou esse pequeno joguinho. Começa com um tabuleiro dividido em quadrados. Cada um desses quadrados só pode apresentar duas condições: estar morto ou vivo. O.k., digamos que é um quadrado vivo. O jogo tem apenas três regras, que lhe informam sobre o que irá acontecer na próxima geração, se um quadrado ganhará vida, continuará vivo ou morrerá. As regras têm relação com a proximidade dos quadrados vizinhos: um quadrado com três vizinhos vivos permanece vivo, um quadrado com mais de três vizinhos vivos morre de superpopulação e um quadrado com menos de três vizinhos vivos morre de isolamento. São apenas essas três regras, e você não acha que muita coisa pode acontecer a partir daí. Então você monta a configuração do tabuleiro no computador, pede que ele comece e ele começa (*barulho de computador*). É a coisa mais linda! Você diz "uau" e começa de novo, mas aí muda a posição de um quadrado, apenas um, e assim vai (*gesticulando*), pronto. É a coisa mais não intuitiva que já se

viu. As condições iniciais são de extrema importância, mas é simplesmente impossível de deduzir o que virá. As regras são muito simples: são inteiramente deterministas. Não há nada de exótico, você as compreende com facilidade, mas a interação dessas três regras simples produz um nível de complexidade que muda toda a sua vida. Uma vez que você vê aquilo, passa a acreditar em tudo sobre a evolução darwinista.

HUO:
Tem a ver também com a imprevisibilidade dos resultados?

BE:
Sim, e o que fascina tanto é a sua total incapacidade de intuir o que vai acontecer. Sempre gosto de apresentar esse jogo a pessoas que julgam ter boa intuição. Ele mostra que, mesmo com apenas três regras simples em ação, é simplesmente impossível predizer o futuro. Acho que de fato existe ali alguma coisa sobre a *Vida*, a *Vida* de John Conway. Vou falar sobre isso mês que vem em uma palestra no ICA (Institute of Contemporary Arts, Londres), porque acho que é a maneira mais fácil de os artistas entenderem o que há de tão excitante.

HUO:
Então isso influenciou os seus trabalhos, no sentido de estabelecer um modelo para a composição musical com base em regras?

BE:
Exatamente. O jogo de Conway me fez começar a pensar em construir sistemas com base em regras. Por um lado, isso me levou a fazer coisas como *Music for Airports* (*Ambient Music 1: Music for Airports*, 1978), que é, na essência, uma peça musical composta a partir de regras. Por outro, me levou a trabalhar com computadores. O interessante a respeito dos computadores é que eles podem dar conta de várias regras ao mesmo tempo. Eu vinha trabalhando há muito tempo com um software chamado Koan, que me permite criar um bom número de regras musicais envolvendo escala, harmonização e compasso, e posso formular várias regras probabilísticas. Posso dizer: "Use esta escala, mas só use esta nota numa média de quarenta por cento do tempo, e esta outra durante oitenta por cento do tempo", e por aí vai. Cada composição musical é de certa forma uma pequena máquina de produção. É como se cada conjunto de regras fosse um tipo único de genoma, e cada execução individual fosse um membro daquela espécie. Eles mantêm uma relação, mas não são idênticos. Também tenho trabalhado com um sistema semelhante em que faço coisas que ficam se reconfigurando de diferentes maneiras. O material de partida pode ser bem pequeno, mas o número de reconfigurações é enorme.

HUO:
A imprevisibilidade dos resultados, no contexto da arte, é o que torna o par conceitual instruções/performances tão fascinante: essa lacuna de incerteza entre o que se imagina que a peça seja ou deva parecer e a interpretação, as várias interpretações que se podem depreender das instruções. Para os artistas do Fluxus, tudo se resumia a intenções e mal-entendidos. Nas palavras de [Robert] Filliou: "Ou é benfeito, ou malfeito, ou nem chegou a ser feito, mas não pode haver hierarquia entre essas três coisas."

BE:
A posição de uma pessoa em relação a isso vai depender do quanto ela pensa na obra como um processo de criação, e da importância que atribui a fazer algo que tenha uma existência independente dela mesma e das explicações que ela dá a essa obra. Por exemplo, trabalhei com Filliou e George Brecht há trinta anos. Trabalhei

com os dois em várias coisas. O processo deles me intrigava muito. Muitas vezes, o resultado era quase irrelevante. Mas a questão não é o resultado. A questão é todo o processo, e o resultado se inclui aí como um vestígio – na verdade, como algo que remete de novo ao processo. Eu não queria fazer somente coisas assim. Eu queria fazer coisas que tivessem uma existência independente no mundo. Quando falo sobre plantar sementes, conheço bem a ideia da qual tomamos ciência no Pop. Música pop – a ideia de plantar alguma coisa que na verdade é bastante inocente, e que desabrocha em algo muito além do que seus criadores poderiam imaginar, que estimula a interpretação e a participação ativa de milhões de pessoas. Isso muda sensivelmente a maneira como você embarca nesse espectro dos tipos de instrução que está utilizando.

HUO:

As obras de Filliou em geral eram feitas para vinte pessoas, vinte testemunhas...

BE:

Este é o outro ponto. Essas vinte pessoas estavam ali com ele, então no geral é um outro sentimento. Gosto da ideia de fazer coisas que existem alegremente sem que eu precise estar por perto. No jargão da música, falamos em lançar discos, e sempre gostei dessa expressão, porque é exatamente o que fazemos: lançamos aquilo de nós, nos libertamos de sua presença e de ter que fazer defesas ou dizer isso ou aquilo a respeito da obra. Nós a libertamos e ela apenas flutua com o restante das coisas, e então adquire um determinado valor que lhe atribuem. Uma velha ideia que se faz dos artistas é que eles recolhem material morto e lhe conferem valor, e nunca gostei disso. Desde os 15 anos eu já não gostava. O que eu achava interessante era a ideia de fazer coisas que atraíssem valor. Elas podem ser bem pequenas. Você lança

algo no mundo e isso ou desaparece, como é o caso na maior parte das vezes, ou começa a acumular ressonância... Lançar um álbum como *Music for Airports* [Música para aeroportos] em 1978 foi bem estranho, porque o disco era totalmente minimalista, mas estava sendo lançado num contexto pop. Não estava sendo lançado como: eis aqui uma peça de música arcana minimalista. Lancei-o como um disco pop.

HUO:

Poderia me falar mais sobre a importância dos títulos em sua obra?

BE:

Bem, parei de escrever canções há muito tempo, mas continuo amando as palavras, então as únicas letras que ainda componho são os títulos. Tenho que usar bem poucas palavras para criar um quadro mais amplo. *Music for Airports* foi muito bem-sucedido nisso, porque logo que saiu todo mundo achou muito engraçado eu chamar um disco de *Music for Airports*. Ele recebeu uma enorme atenção por causa desse título. Também gosto muito de *Before and After Science* [Antes e depois da ciência] (1977). Títulos são coisas a que eu dou muita atenção. Você precisa apenas sugerir às pessoas que aquelas ideias talvez estejam ali e elas as encontrarão.

HUO:

Poderia mencionar alguns de seus projetos não realizados?

BE:

Você quer dizer projetos deliberadamente não realizados?

HUO:

Bem, há todo tipo de projetos não realizados, mas estou interessado especialmente naqueles que ou eram grandes demais, ou muito pequenos, ou

muito caros, ou censurados, inclusive autocensurados, ou apenas ainda não realizados – estradas ainda não construídas.

BE:

O.k. Um projeto que ainda não se realizou, e tenho pensado nele há muito, muito tempo, é o de tentar construir música quase a partir do nível atômico. Utilizo sistemas generativos e baseados em regras para organizar o som, para organizar trechos de som preexistentes. Mas o que eu realmente gostaria de fazer seria usar esses mesmos sistemas para produzir os sons, para criar o som em seu nível atômico, exatamente da mesma maneira como configuro depois esses sons; de utilizar o mesmo conjunto de princípios ao longo de todo o processo. Ainda não fiz isso porque há muitas dificuldades técnicas, mas quero fazer. É um projeto muito técnico, no qual venho pensando há mais ou menos 25 anos. Fiz várias anotações e esboços, acho que um dia vou concluí-lo. Uma outra estrada ainda não realizada, não construída, é minha ideia de "clubes tranquilos"[2], clubes aonde você vai e quase nada acontece.

HUO:

Como seria isso?

BE:

Tenho ideia de construir um clube tranquilo há muito tempo – não como um tipo de instalação, mas um clube funcional aonde as pessoas poderiam ir e se divertir. Ele se sustentaria. Já fiz esses clubes como instalações em museus. Já fiz *demos* de como eles seriam, mas para mim não é a mesma coisa. Quero fazê-los de verdade e

[2] Em 2004, Brian Eno expôs a instalação *The quiet Club* na Gallery Of Frankfurt Fair Exhibition Centre, com esculturas de luz e suas músicas sempre remixadas por um músico diferente. As músicas de *The quiet Club* também foram registradas no albúm *Music for Civic Recovery Centre.*

ver se conseguem sobreviver. Se eu começar a pensar em estradas não construídas, vou ficar deprimido, sério. Há tantas. Tenho toda uma maldita rede de estradas não construídas. Uma outra em que ainda estou trabalhando é a ideia de uma máquina geradora de textos. Trabalho muito com softwares de música, e é bastante óbvio que fazer música se tornou cada vez mais fácil. Colaboro com um monte de gente e vejo a música surgindo muito, muito depressa, mas as letras surgem num passo incrivelmente lento. O texto não acontece. Começo a pensar: "Bem, deve ser bem fácil criar um software no qual seja possível inserir trechos esparsos de textos que nos interessam e que apreciamos, ideias com as quais queremos jogar, e deveria ser igualmente possível inserir esquemas de rimas e ênfases métricas, sistemas com a função básica de organizar as palavras." Então a máquina começaria a fazer arranjos dos dados que inserimos. Em raras ocasiões conseguiríamos extrair letras acabadas, mas teríamos sempre começos muito interessantes. Se você conseguisse um verso como "desolação no epicentro" e o unisse a frases e palavras que meio que se encaixassem na sua cabeça...

HUO:

Algo como uma versão computadorizada da técnica de constrangimento utilizada por Georges Perec na composição de poemas?

BE:

Mas escrever canções é bem diferente de escrever poemas. É preciso considerar coisas como ritmo, melodia e métrica muito mais do que na poesia...

HUO:

Um outro projeto não realizado é o de um jardim em Barcelona, o "Parque Experiência do Mundo Real". O que significam para você os jardins?

BE:

Adoro jardins; acho que são a forma mais extraordinariamente sofisticada de escultura. Em comparação com os jardineiros, os escultores têm uma vida muito fácil. Um jardineiro tem que pensar não apenas em mudanças no período de um ano, mas a cada ano à medida que o jardim cresce. É um problema de quatro dimensões espantosamente complexo, trabalhar no espaço e no tempo. Peter Gabriel, Laurie Anderson e eu fomos convidados pela cidade de Barcelona a conceber um parque para eles.

HUO:

Sua colaboração foi ideia deles ou partiu de você?

BE:

Não, não, partiu de nós. A ideia de Peter era projetar um novo tipo de parque temático. Quanto mais eu me envolvia no processo, mais pensava que simplesmente construir um parque era uma ideia melhor. Eles nos deram um local em Barcelona, dentro da própria cidade. O problema do parque temático é que sua manutenção é terrivelmente cara, então é preciso cobrar um ingresso bem caro, o que acaba excluindo a população em geral, e nesse caso o parque vira uma espécie de bolha em que as pessoas raramente penetram. Então começamos a desenvolver a ideia de um parque que atrairia várias atividades interessantes, todo tipo de coisa que acontece em uma cidade, como skateboarding, snowboarding, roller-skating e danças de rua – um parque capaz de abrigar tudo isso. É um projeto que talvez seja reativado.

HUO:

Esse projeto coletivo em Barcelona me leva a lhe perguntar sobre o próprio conceito de colaboração. Você concorda que seu trabalho como produtor para o Talking Heads de David Byrne, o U2 e David Bowie sejam colaborações de longo prazo? Pode me falar sobre sua relação com essas práticas colaborativas?

BE:

Adoro colaborar com as pessoas. Antes de tudo, se você está trabalhando com alguém, existe uma pressão para concluir o trabalho. Muitas vezes sinto falta dessa pressão quando trabalho sozinho. Levo o processo até um certo ponto e depois passo para outra coisa. Quando se trabalha com alguém, pelo fato de um não querer decepcionar o outro, ou porque você disse às pessoas que está fazendo aquele trabalho, ou por qualquer outra razão, você tem vontade de terminar a coisa. Além disso, quando se trabalha com alguém, você acaba sendo colocado em posições em que de outra forma jamais se veria. É uma situação muito mais viva. O cenário diante de você está sempre mudando, e com frequência é preciso se reequilibrar. Gosto muito de colaborar com certas pessoas, e meu papel vai ficando cada vez mais claro à medida que o tempo passa. Sou chamado de produtor, mas é um nome engraçado para o que faço. O que em geral acabo fazendo é tentar ajudar as pessoas a fazer boa música, só isso. Se significa ajudá-las a escrever música, é isso o que eu faço. Se significa organizar o estúdio de tal maneira que se sintam confortáveis ali, este é o meu trabalho. Uma de minhas colaborações mais duradouras, obviamente, é a com David Bowie, e ela tem sido muito proveitosa. Gosto muito de trabalhar com ele.

HUO:

E vocês continuam?

BE:

Sim. Estamos agora mesmo conversando sobre trabalharmos juntos de novo. Nós realmente trabalhamos de maneira diferente. Eu

gosto de dedicar bastante tempo para desenvolver alguma coisa, um certo contexto, e gosto quando ele entra no estúdio e ouve pela primeira vez uma composição inteira, quase terminada, e então fica animado e responde àquilo imediatamente. Bowie é muito talentoso no estúdio. Jamais vi alguém capaz de cuspir as coisas tão depressa como ele. Ele trabalha bem rápido. Eu, metodicamente. Acho que também trabalho rápido, mas às vezes estou produzindo algo que envolve seis ou oito instrumentos, até mais. Agora sei como David trabalha. Se faço alguma coisa com seis minutos e meio de duração, ao final ela terá seis minutos e meio de duração. Ele não edita. Então tento também preeditar, e me forço a pensar: "O.k., ele vai cantar alguma coisa aqui, então vai querer que aconteça outra coisa ali, então vou fazer essa coisa acontecer; ele provavelmente vai ter esgotado as ideias mais ou menos aqui, então vamos terminar." Gosto desse tipo de antecipação. Nem sempre acerto, claro, mas na minha opinião é um prazer trabalhar com ele. Ele é muito rápido e aprecio isso. Algumas pessoas trabalham muito devagar e realmente não consigo manter a concentração por tanto tempo. Entro e saio dos projetos. Se são muito longos, simplesmente os deixo e volto depois. E quando volto, consigo amarrar as coisas de verdade, o fato de não estar ali o tempo todo me permite criar um foco. Ultimamente tenho colaborado com um músico alemão com quem me dou muito bem – um cara chamado Peter Schwalm. Juntos fizemos um tipo de música que não se parece com nada que ele ou eu tenhamos feito antes. Foi algo que realmente surgiu da parceria. É uma música muito bonita, eu acho – uma música nova muito estranha. Ele é um cara novo que cresceu ouvindo os discos de Miles Davis dos anos 1970. Nunca tinha ouvido falar em mim. Não fazia ideia de quem eu era, o que, claro, foi ótimo. Ele cresceu ouvindo esses discos e depois foi para a escola de música, onde estudou bateria. Então gravou um disco independente (*Slop Shop, Makrodelia*, 1998), um tipo estranho e novo de jazz, eu diria.

HUO:

Desde o início desta entrevista, você mencionou os múltiplos papéis ou atividades de compositor, produtor e colaborador (de longo prazo), para não falar novamente dos trinta itens da lista "Eu sou". Mas há uma outra atividade que apenas tangenciamos, que é a de artista plástico. Ela começou em 1979, com exposições em galerias de Nova York. Poderia me falar um pouco desses trabalhos?

BE:

Acho que eles ocupam um lugar um tanto estranho. Nunca pensei neles como parte do mundo das artes. Um dos motivos para isso é que eles não têm absolutamente texto algum, e no mundo britânico das artes se não há texto não há proposição. Eu sempre quis fazer em artes plásticas alguma coisa equivalente à música pop. Lembro de uma mostra que fiz na Holanda, uma das coisas mais legais que alguém já me disse: "Ah, estes trabalhos são seus?", um homem me perguntou, e respondi: "Sim." "São realmente fantásticos", ele disse, "mas quem fez a música?" Fiquei muito contente.

HUO:

Uma última pergunta: como você definiria hoje a música ambiente?

BE:

Bem, agora essa é uma categoria bastante ampla. Não sei como responder porque não sei o que não está incluído. Há pouco tempo uma pessoa tocou para mim algo que chamou de "trash metal ambient". Entendi o que queria dizer, porque nos primeiros tempos da música ambiente eu costumava afirmar que o gênero que mais se aproximava dela era o heavy metal, um outro tipo de música completamente imersivo. Se você for a um show de heavy metal, não vai ouvir as letras nem os solos de guitarra. Vai ficar completamente mergulhado no som, o que é uma experiência incrível. Se você alguma vez já esteve num show de heavy metal bem

barulhento, sabe que é uma coisa e tanto. É como sentir a física do som. Consigo entender essa relação. Se eu tivesse que dar uma definição agora, imagino que diria que se trata de música imersiva, mais que narrativa. Acho que essa é a única coisa que se mantém em tudo isso que agora é chamado de música ambiente.

DARA BIRNBAUM

Dara Birnbaum nasceu em 1946, em Nova York, onde mora e trabalha. É formada em arquitetura pela Carnegie Mellon University, de Pittsburgh, Pensilvânia (1969), e em pintura pelo San Francisco Art Institute (1973). Reconhecida como uma das primeiras artistas a utilizar a apropriação de imagens de televisão como estratégia subversiva, Birnbaum, em suas primeiras obras em vídeo, analisava a gramática da TV (tomada em ângulo reverso, *cross-cut*, inserção) e gêneros (*game shows*, seriados de televisão, dramas sobre crimes), juntamente com os estereótipos inerentes a eles. Essas obras funcionaram como novos readymades do final do século XX e estabeleceram um precedente ao vídeo *scratch*. Birnbaum descreve seus primeiros videoteipes como sendo "obras que manipulam um meio altamente manipulativo em si". Na década de 1980, ela começou a produzir instalações multimídia, aplicando tecnologia de vídeo para subverter, criticar ou desconstruir o poder das imagens da mídia. Seu isolamento de gestos no tempo ajudaram a definir mitologias de cultura, história e memória. Ao explorar como a tecnologia e a mídia atuam na cultura por meio de um conluio entre arte e televisão, Birnbaum produziu obras para contextos que variam de locais públicos à MTV. Participou de grandes exposições internacionais como Documenta 7, em Kassel (1982), Documen-

EDITORA
Isabel Diegues

ORGANIZAÇÃO
Sofia de Sousa Silva
Ricardo Sardenberg

CAPA
Luiz Zerbini

TRADUÇÃO
Beatriz Horta – Billy Klüver
Daniela Cerdeira – Augusto de Campos
Diogo Henriques – Brian Eno e Esquivel!
Izabela Leal – Christian e Luc Boltanski, Jeff Koons e Roberto Matta
Rodrigo Sardenberg – Lee Bul e Dara Birnbaum

REVISÃO DE TRADUÇÃO
André Pereira da Costa

REVISÃO
Eduardo Carneiro

PRODUÇÃO EDITORIAL, PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO
Ilustrarte Design e Produção Editorial

CIP-Brasil. Catalogação-na-fonte. Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

O14e v.2
Obrist, Hans Ulrich, 1968-
Entrevistas : volume 2 / Hans Ulrich Obrist ; [tradução Diogo Henriques... et al.]. – Rio de Janeiro : Cobogó ; Belo Horizonte, MG : Inhotim, 2009.
184p.

ISBN 978-85-60965-06-9

1. Artes plásticas – Século XX. 2. Artistas – Século XX – Entrevistas, 3. Entrevistas. I. Título.

09-4831. CDD 709.04
CDU 7.036

A DATE/TIME
NOISE REDUCTION

VOL. 2

AUGUSTO DE CAMPOS

ESQUIVEL!

BILLY KLÜVER

BRIAN ENO

DARA BIRNBAUM

LEE BUL

JEFF KOONS

ROBERTO MATTA

CHRISTIAN e LUC BOLTANSKI

B DATE/TIME
NOISE REDUCTION

Cobogó INHOTIM

9 788560 965069